

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Keluarga adalah institusi pertama dalam kehidupan manusia dan menjadi titik mulai perjalanan manusia yang akan mempengaruhi seluruh fase perjalanan hidup berikutnya. Keluarga berperan dalam memberikan panduan dan acuan yang penting bagi pembentukan individu (Zaidan Abdul Baqi, 2005:6). Pembentukan individu inilah yang dimulai dalam keluarga yang dimulai dari sejak dini. Salah satu anggota keluarga yang berperan adalah orang tua.

Disini orang tua mempunyai tugas yang mulia untuk memberikan asuhan, tugas, kasih sayang, dan mengasah kemampuan anak agar menjadi manusia yang berkualitas termasuk pendidikan. Dalam proses setiap orang tua mempunyai satu tujuan, bentuk, isi serta cara mendidik seorang anak yang berbeda. Kemudian proses pendidikan di dalam keluarga inilah yang akan mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya watak, budi pekerti, dan kepribadian tiap-tiap anak yang akan digunakan sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Tugas orang tua terhadap pendidikan kepada anak lebih bersifat pembentukan watak dan budi pekerti, latihan keterampilan, dan pendidikan sosial.

Peranan keluarga paling utama dan yang pertama adalah menanamkan nilai-nilai agama yang harus dilakukan orang tua terhadap perilaku anaknya.

Dalam hal ini tidaklah mudah untuk mendapatkan hasil yang baik, orang tua harus memantau perkembangan anak secara terus menerus.

Dalam UU No. 2/1989, Pasal 10 dibahas tentang pendidikan keluarga sebagai jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral dan keterampilan. Dalam hal ini orang tua memiliki pengaruh yang sangat penting serta orang tua merupakan guru pertama dan utama bagi pendidikan anak. Maka orang tua lah sebagai kunci utama keberhasilan seorang anak.

Menurut wahyudin (2007:23) agar orang tua mampu mengemban tugas dan tanggung jawabnya yaitu melakukan perubahan pada diri anak atau mendidiknya, orang tua harus memiliki kualitas. Kualitas itu terbentang dari hal-hal yang bersifat abstrak, dan kongkrit, seperti misalnya tindakan atau perilaku sehari-hari orang tua.

Dari pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa orang tua harus memiliki kualitas yang bersifat abstrak dan yang bersifat kongkrit agar orang tua mampu mengemban tugas dan tanggung jawabnya dalam mendidik anak.

Perkembangan permainan pada manusia terus berkembang yang pada mulanya dapat disaksikan pada masa anak-anak. Bahkan ada istilah populer yang menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Turner dalam Pertiwi (dalam Dewi 2015) bermain adalah sarana untuk memberikan kesempatan pada anak bergaul dengan anak lain dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Hurlock, sekolah dasar terutama diusia 7-12 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan benuansa persaingan sehingga membuat permainan yang dipergunakan pada usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Anak usia sekolah memasuki perkembangan baru tentang bermain dan permainan. Pada saat anak memasuki merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan.

Andang (dalam Dewi 2015) telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain game online. Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika.

Beberapa penelitian yang dilakukan pada tahun 2000-an, game online menjadi populer, sementara penelitian tentang kecanduan game internet muncul dengan menguraikan dampak negatif dari game yang berlebihan, prevalensi, dan faktor risiko yang terkait. Pembentukan pusat perawatan khusus di Asia Tenggara, Amerika Serikat, dan Eropa mencerminkan meningkatnya kebutuhan bantuan profesional. Dikatakan bahwa dengan memahami daya tarik game online, konteks, dan hubungannya dengan neurobiology maka akan dapat memahami fenomena kecanduan game online secara komprehensif.

Menurut Kuss (dalam Dewi 2015), bahwa dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang kecanduan game online telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas. Penelitian pertama mengungkapkan bahwa game online merupakan masalah bagi pelajar.

Menurut penelitian yang dilakukan Kuss (dalam Dewi 2015) bahwa kecanduan game online diarea saat ini melaporkan bahwa estimasi prevalensi kecanduan game online semakin meningkat di dunia. Di negara-negara Asia Tenggara, dampak negatif dari kecanduan game online telah menyebabkan pemerintah dan penyedia layanan kesehatan menjadikan hal tersebut menjadi masalah yang serius dan berupaya untuk mengembangkan serangkaian inisiatif untuk membatasi dan mengatasi masalah tersebut. Di Korea Selatan, kecanduan game online dipandang sebagai sebuah keprihatinan yang signifikan bagi kesehatan masyarakat, 24% anak-anak di negara tersebut telah didiagnosis dengan kecanduan internet hospitalized. Di Jepang, pemerintah telah mengakui masalah tersebut menjadi sebuah studi oleh Departemen Pendidikan, yang telah menyebabkan pengembangan "fasting camp" dimana individu yang menderita dampak negatif dari internet dan kecanduan game online dibantu dengan memutuskan teknologi secara keseluruhan. Telah dinyatakan bahwa semakin tinggi penetrasi internet dan penerimaan game online, semakin tinggi prevalensi masalah. Sebagian menjelaskan tingkat prevalensi lebih tinggi dilaporkan di negara-negara Asia Tenggara Kuss (dalam Dewi 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Winsen tentang adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang menunjukkan bahwa dari 71 responden terdapat 62% yang adiksi

bermain game online dan sebanyak 38% responden tidak mengalami adiksi bermain game online. Di dunia pada tahun 2013, jumlah gamer sebanyak 1,3 milyar. Saat ini jumlah populasi dunia sebanyak 7,1 milyar artinya 17% total penduduk adalah gamer.

Game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai “permainan”. Game diciptakan sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif. Program komputer menerima input dari gamer melalui pengendalian dan menampilkan lingkungan buatan melalui TV atau layar monitor. Hal ini menyebabkan gamer seperti bermain langsung di dunia game. Semakin interaktif, nyata gambarnya, seru alur ceritanya, baik pengemasan fitur-fitur suatu game, akan membuat game tersebut semakin diminati dan menempel dari hati gamer. Tidak heran jika kemudian game mampu mengikat para gamer sehingga kecanduan.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada ditelepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang.

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Wujud dan kondisi masyarakat dan bangsa Indonesia sangat ditentukan oleh perkembangan generasi penerus ini sebelum mengambil alih eksistensi dan peran generasi pendahulunya.

Satu unsur penting penentu kualitas pertumbuhan anak adalah pengaruh yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

Anak juga merupakan cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia bagi pembangunan Nasional. Anak adalah asset bangsa, masa depan bangsa dan negara dimasa yang akan datang berada ditangan anak-anak sekarang.

Orang tua cenderung menyalahkan perkembangan game yang semakin dahsyat. Untuk melindungi anaknya dari bahaya game, orang tua berusaha mengawasi anaknya secara ketat. Atau bahkan beberapa orang tua cenderung membiarkan anaknya bebas memanfaatkan segala fasilitas yang ada dan tanpa kontrol karena takut anaknya dicap gaktek (gagal pengetahuan teknologi). Disamping itu banyak orang tua pada saat ini lupa akan tanggung jawabnya sebagai orang tua sehingga kurang memberikan perhatian dan kasih sayang kepada anak, dikarenakan sibuk dengan pekerjaannya.

Internasional dan Nasional **Halal Lifestyle** - Bermain game dengan durasi sejam atau dua jam masih dianggap normal untuk sebuah hiburan. Namun, jika candu game membuat anda bermain hingga belasan jam, hal ini menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) merupakan masalah gangguan mental yang akut dan banyak ditemui kasusnya di masa kini. Bahkan, mengutip dari *Forbes*, WHO telah menambahkan masalah kecanduan game ke dalam draf beta *International Classification of Diseases (ICD)* atau Klasifikasi Penyakit Internasional terbaru mereka. "Kami dapati pola tingkah laku pecandu cukup parah pengaruhnya pada kehidupan pribadi, keluarga maupun sosial," tulis rilis

resmi WHO. Kecanduan game yang menghabiskan waktu berjam-jam itu tidak lagi menjadi sekedar penyaluran hobi. WHO menduga masalah ini akan semakin parah jika dunia internasional tak segera melakukan pembahasan khusus untuk mencari jalan keluarnya. Kekhawatiran terbesar WHO, kecanduan game ini berisiko merusak kehidupan karena mengganggu aktivitas rutin harian. Bahkan beberapa kasus ditemui pecandu game yang sering bolos sekolah maupun dipecat dari pekerjaannya karena kesulitan berhenti bermain. Menurut pengamatan WHO, selama ini seseorang didiagnosis mengalami gangguan mental jika kebiasaan bermain game belasan jam itu sudah berlangsung selama setahun. Namun, WHO juga mengingatkan bahwa dalam kasus yang lebih parah, durasi itu bisa jadi lebih pendek. Ini berlaku bagi penggilan game online maupun offline.

NO	Dampak Negatif Yang Ditimbulkan Game Online
1	Membuat anak malas belajar
2	Membuat anak malas mengerjakan tugas sekolah
3	Mengajarkan kekerasan pada anak
4	Berpeluang mengajarkan anak berjudi
5	Membuat anak suka berbohong
6	Dapat mempengaruhi kejiwaan
7	Mengikuti pergaulan bebas

Anak adalah generasi penerus bangsa, masa depan bangsa dan negara dimasa datang berada berada ditangan anak-anak. Bagaimana kelak nasib negara kita apabila anak-anak dibiarkan dengan kesenangannya masing-masing.

Tegasnya seharusnya orang tua disini untuk senantiasa meluangkan waktunya pada anak dan memperhatikan apa-apa saja yang dimainkan anak serta

menanamkan sikap disiplin pada anak agar mereka terhindar dari dampak negatif permainan game online. Dan paling utama adalah menanamkan nilai-nilai agama sejak dini, menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab pada anak terhadap apa yang telah mereka lakukan hal ini juga salah satu hal yang dapat mencegah anak-anak untuk bermain game online.

Menurut saran dari peneliti pada orang tua khususnya (ibu) yang mempunyai anak 7-12 tahun sebagai berikut:

1. Senantiasa bersifat sabar dan luangkan waktu untuk senantiasa mengikuti perkembangan tingkah laku anak.
2. Menanamkan sikap disiplin dan menanamkan norma-norma agama sejak dini.

Masyarakat di Dusun IX Desa Bandar Setia terutama bagi anak-anak usia 7-12 tahun yang kecanduan game online, mereka selalu meluangkan waktu mereka untuk bermain game pada usai pulang sekolah. dan ada juga yang bolos sekolah dari rumah pamit kepada orang tua untuk berangkat kesekolah tetapi mereka bukan kesekolah melainkan ke warnet dengan memakai pakaian seragam sekolah, padahal pada jam tersebut seharusnya mereka mendapat pelajaran di sekolah bagaimana jadinya bila hal tersebut terus berlanjut dan tidak mendapat perhatian orang tua dengan baik. Dalam hal ini seorang ibu hendaknya meluangkan waktu di rumah untuk mengawasi dan memperhatikan anak dalam hal belajar dan mengerjakan tugasnya dengan baik dan benar, kadang orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya jadi tidak fokus untuk memikirkan perkembangan anaknya sendiri, Hal ini yang membuat anak lebih bebas, bermain



game online diluar rumah. Ada juga orang tua yang memberikan fasilitas permainan game dirumah, tetapi orang tua harus mengontrol anak supaya tidak keterusan bermain game. Di samping itu orang tua juga harus mempunyai ide yang kreatif supaya anak bisa bermain sambil belajar, sehingga anak tidak merasa bosan dengan permainannya.

Tempat lokasi penelitian saya di Dusun IX Desa Bandar Setia, terdapat 360 kepala keluarga tersebut, terdapat sekitar 215 anak usia 7-12 tahun. Kebanyakan anak-anak tersebut, sering bermain game online di warung internet (warnet), pada saat sesudah pulang sekolah, ada juga yang bolos sekolah, anak tersebut sering meminta uang lebih dari orang tuanya, tetapi orang tuanya sama sekali tidak curiga ataupun tidak mau menanyakan kepada anaknya untuk apa anaknya meminta uang lebih saat pergi kesekolah, karena orang tua juga akan berangkat kerja untuk memenuhi kebutuhan mereka jadi orang tua kurang mengontrol anaknya saat pergi kesekolah. Ada juga sebagian anak yang berani berbohong pada orang tuanya untuk meminta uang lebih dengan alasan untuk keperluan sekolah . (Sumber: Balai Dusun IX Desa Bandar Setia, 2018. Penulis).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di Dusun IX Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan, warnet-warnet yang ada di sekitar Dusun IX tersebut sebagian besar peminatnya anak-anak pelajar, terutama anak usia 7-12 tahun, di Dusun IX ini anak-anak menggunakan waktunya sepulang dari sekolah dan pada malam hari. Pulang dari sekolah dengan masih memakai pakaian seragam sekolahnya anak-anak di Dusun IX ini lebih mengutamakan singgah ke warnet dari pada mengulang mata pelajaran atau mengerjakan tugas yang diberikan gurunya di rumah, malamnya mereka

melanjutkan lagi permainan yang di tinggalkan sore tadi. Ada juga yang bolos sekolah dari rumah pamit ke sekolah, tetapi mereka bukan kesekolah dan menggunakan uang transportasi maupun yang diberikan orang tuanya untuk bermain game online. Sebagian orang tua mereka tidak mengetahui kapan dan jam berapa anaknya pergi dan pulang dari sekolah, sebab mereka pulang pada sore hari dari tempat kerjanya untuk membantu kebutuhan sehari-hari. Ada juga orang tua yang menyediakan fasilitas game dirumah dengan maksud supaya anak tidak terlalu sering kewarnet, tetapi hal ini malah lebih memicu anak untuk kecanduan game apabila tidak sering diawasi orang tuanya. Anak-anak malah lebih senang bermain game dari pada mengerjakan tugas sekolah, bahkan untuk makan dan mandi harus diingatkan orang tuanya. Hal ini menunjukkan besarnya pengaruh negatif game online.

Penulis mengambil anak berusia 7-12 tahun karena, anak usia 7-12 tahun ini yang sering penulis jumpai di warnet-warnet di sekitar lingkungan tempat tinggal penulis. Bahkan kadang-kadang pada jam usai sekolah mereka bermain dahulu ke warnet baru pulang kerumah. Ada juga yang pulang kerumah sampai sore, mereka lupa pada pekerjaan rumah, makan, dan lain sebagainya, malam hari sebagian dari anak-anak usia 7-12 tahun masih ada yang keluar bermain warnet, padahal seharusnya mereka megulang kembali pelajaran atau mengerjakan tugas dari sekolah, bahkan tidak jarang orang tua yang mengerti menjemput anaknya dan menasehati agar berhenti bermain game online.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Upaya Orang Tua Mencegah

Dampak Negatif Game Online Bagi Anak usia 7-12 Tahun di Dusun IX Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah diterangkan dalam latar belakang tentang masalah yang diteliti, maka perlu diidentifikasi masalah yang terkait dengan judul di atas, yaitu:

1. Sejalan dengan perkembangan zaman, banyak anak yang menyenangi permainan beralih ke game online dan memungkinkan anak untuk membuka situs-situs yang tidak baik dapat mengganggu perkembangan perilaku anak.
2. Pengelola internet kurang selektif dalam memilih aplikasi-aplikasi pada internet yang membuat anak-anak bebas untuk membuka situs-situs tidak baik bagi perkembangan perilaku anak.
3. Banyak anak yang pulang dari sekolah bukan langsung pulang kerumah tetapi singgah ke warnet untuk main game online
4. Banyaknya orang tua yang lupa akan peranan dan tanggung jawab mereka sebagai orang tua, dengan memberikan perhatian dan kasih sayang pada anak dikarenakan sibuk dengan pekerjaannya.
5. Banyaknya anak tidak terkontrol lagi dalam belajar karena game online yang dirasakan anak lebih menarik sehingga anak lebih memilih menghabiskan waktunya bermain game dari pada belajar ataupun mengerjakan tugas rumahnya.
6. Anak jadi memiliki pola hidup konsumtif dimana game online secara tidak langsung menimbulkan ketagihan dan ketergantungan dalam memainkannya.

### 1.3 Batasan Masalah

Banyak masalah yang harus dipahami dalam identifikasi masalah, tetapi peneliti membatasi penelitian ini pada “Upaya Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Game Online Bagi Anak Usia 7-12 Tahun Di Dusun IX desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan.

Disini penulis ingin mengetahui upaya orang tua khususnya ibu, disebabkan orang tua laki-laki bekerja cari nafkah, bahkan ada yang tugas diluar kota demi mencari kebutuhan keluarga sementara ibu andaikan bekerja diluar hanya sekedar membantu meringankan, dan menambahkan penghasilan suami agar kebutuhan mereka tercukupi. Peran seorang ibu sangatlah penting untuk kemajuan dan keberhasilan anak-anaknya.

Ibu yang dimaksud disini adalah orang tua atau perempuan dalam suatu keluarga yang bertanggung jawab mengurus anak-anaknya seperti memelihara, menjaga, melindungi serta memberikan kasih sayang kepada anak secara lahir dan batin.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah adalah sebagai berikut: Bagaimana Upaya Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Game Online Bagi Anak Usia 7-12 Tahun Di Dusun IX Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui Upaya Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Game Online Bagi Anak Usia 7-12 Tahun Di Dusun IX Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah:

#### **a. Manfaat praktis**

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi orang tua dalam mengantisipasi dampak yang ditimbulkan game online
2. Sebagai masukan bagi masyarakat khususnya bagi pengelola warung internet untuk dapat memilih situs-situs internet yang baik kepada anak usia 7-12 tahun dalam menghadapi dampak yang ditimbulkan game online.
3. Sebagai bahan masukan untuk pengembangan dan pembelajaran bagi Unimed khususnya bagi Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Masyarakat dalam menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman untuk membuat penulis karya ilmiah dimasa yang akan datang.

#### **b. Manfaat Teoritis**

Tulisan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan bahan acuan bagi penelitian yang lain jika akan melakukan atau mengembangkan lebih lanjut mengenai dampak negatif game online bukan hanya pada bagi anak usia 7-12 tahun saja.